

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



TYPO

RÈGLES DU JEU

Auteur : Corné van Moorsel
Illustrations : Josine van Schijndel
2 à 6 joueurs, de 8 à 108 ans
Durée : 30 minutes

MISE EN PLACE

- Mélangez les 64 cartes. Sur chaque carte se trouvent une lettre et un nombre indiquant le nombre d'exemplaires de cette lettre dans le jeu.
- Placez 4 cartes, au hasard, sur la table, débutant ainsi 4 lignes de cartes (voir illustration).
- Distribuez 12 cartes à chaque joueur (10 cartes seulement à 6 joueurs). Chaque joueur doit garder ses cartes secrètes.
- Les cartes restantes sont mises de côté. Elles ne serviront pas durant la première partie du jeu.
- Confiez un stylo et une feuille de papier au joueur chargé de noter les scores.
- Procurez vous, si possible, un dictionnaire.
- Désignez le 'premier' joueur, et confiez-lui le dictionnaire (ou tout autre objet).



BUT DU JEU

Vous devez chercher à relier les lettres dans votre main aux lettres des cartes se trouvant sur la table, afin de constituer ensuite des mots commençant par les lettres des différentes rangées.



PREMIÈRE PARTIE DU JEU : ALPHABÉTIQUE

À chaque tour, tous les joueurs, simultanément, choisissent chacun une carte de leur main. Une fois que tous les joueurs ont fait leur choix, les cartes sont révélées. On regarde alors quelle est, parmi les lettres jouées, la première dans l'ordre alphabétique. Le joueur qui l'avait jouée ajoute alors cette carte à gauche ou à droite de l'une des quatre rangées de lettres sur la table - rangées constituées, au début de la partie, d'une lettre seulement. Le joueur qui pose ainsi une carte doit annoncer un mot qui commence par les lettres de cette rangée. C'est ensuite au joueur dont la lettre suit dans l'ordre alphabétique de faire de même, et ainsi de suite. Si deux joueurs ont joué la même lettre, c'est le premier dans l'ordre du tour, en commençant par celui qui a le dictionnaire et en tournant en sens horaire, qui place sa lettre d'abord. Une fois que tous les joueurs ont placé leur carte, on entame le tour suivant, chacun choisissant de nouveau une carte, et ainsi de suite.



Ruud dit "Frontière" (on doit toujours lire dans le sens usuel et Ruud ne peut donc pas commencer par "tnorf", à supposer qu'il existât un mot commençant ainsi).

JE NE PEUX PAS PLACER CETTE LETTRE

Quand vous ne pouvez constituer le début d'un mot en ajoutant votre lettre à aucune rangée, vous retirez et défaussez toutes les cartes de la plus longue rangée et posez à leur place votre carte, qui devient donc la première lettre d'une nouvelle rangée. Si plusieurs rangées sont de même longueur, vous choisissez. Vous perdez autant de points que de cartes qu'il y avait de cartes dans la rangée ainsi défaussée - les scores sont donc négatifs. Lorsque vous marquez des points négatifs, vous prenez le dictionnaire ; c'est donc vous qui placerez votre carte en premier si vous êtes plusieurs à choisir la même lettre.

CE MOT N'EXISTE PAS

Si vous annoncez un mot, et la moitié ou plus des autres joueurs pense que ce mot n'existe pas, alors le joueur épelle le mot, et le joueur qui a le dictionnaire y cherche ce mot. (C'est le seul moment où le dictionnaire peut être consulté !) Si le mot existe, vous marquez 2 point (en positif, cette fois). Si le mot n'existe pas, vous

retirez les cartes de la plus longue rangée et les remplacez par votre lettre. Continuez comme dans le paragraphe précédent. Vous perdez alors 2 points négatifs supplémentaire pour avoir annoncé un mot incorrect. Si les joueurs ne disposent pas de dictionnaire, les décisions sont prises à la majorité, ou tranchées par un joueur désigné comme juge.

SECONDE PARTIE DU JEU : ANTI-ALPHABÉTIQUE

Quand toutes les cartes ont été jouées, elles sont mélangées de nouveau, à l'exception des cartes des quatre rangées. On distribue de nouveau 12 cartes à chaque joueur (ou moins s'il n'y a pas assez de cartes disponibles, chacun devant recevoir le même nombre de cartes). Cette seconde partie du jeu se déroule comme la première, mais les cartes sont placées en sens anti-alphabétique, en commençant par Z.

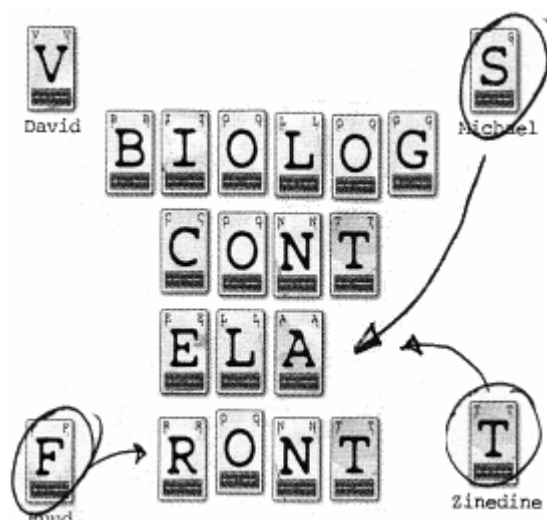
FIN DU JEU

Le joueur ayant perdu le moins de points est vainqueur.

QUELS MOTS SONT ACCEPTÉS ?

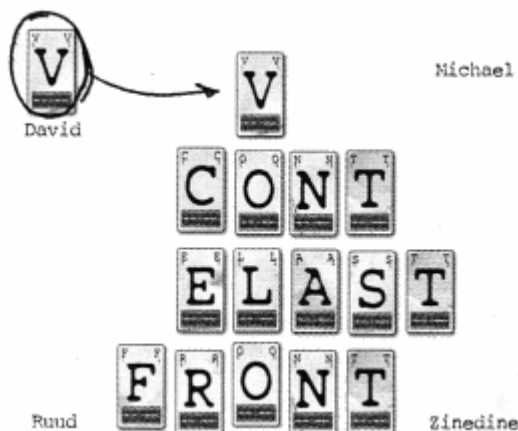
Avant d'entamer la partie, les joueurs doivent se mettre d'accord sur les mots qui seront acceptés. La règle la plus simple est de n'accepter que les mots figurant en tant que tels dans le dictionnaire de refuser noms propres et abréviations, et d'accepter pluriels et verbes conjugués.

EXEMPLE



Les quatre joueurs ont choisi leurs cartes et les révèlent. "F" est premier dans l'ordre alphabétique. Ruud joue donc en premier, puis Michael, Zinedine et David.

Ruud place son "F" et dit "frontière". Michael dit "élastique", et Zinedine dit de même. David ne voit rien à faire avec son "V", et le pose donc à la place de la plus longue rangée, perdant ainsi 6 points.



Publié par : Cwali
© 2004

Einsteinstraat 48
6227 BX Maastricht
Pays-Bas
tél : 0031-433612014
info@cwali.com
http://www.cwali.com

Traduit par : Bruno Faidutti